ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

TECMO

© TECMO, LTD. 1992

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

FAMICOM FAMILY

ファミリー コンピュータ™

TCF－SZ

ソロモンの鍵(かぎ)2

クールミン島救出作戦™

取扱説明書

TECMO

このたびは、テクモの任天堂ファミコン用ソフト"ソロモンの鍵2～クールミン島救出作戦～"をお買い上げいただき誠にありがとうございます。御使用前に取扱説明書をよく読んで、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管して下さい。

使用上の注意

1）このカセットにはバックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON／OFFしないでください。
2）精密機器ですので極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また、絶対分解しないで下さい。
3）故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。
4）御使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
5）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では拭かないで下さい。
6）テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
7）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間毎に10分から15分の小休止をして下さい。

＊テレビによっては画面の一部がかける場合があります。

もくじ…

クールミン島救出作戦	P.4
ゲームの始め方	P.7
ワールドマップ	P.9
各ワールドの名前とボス	P.10
ゲームの目的	P.12
まきもどし機能	P.13
基本操作方法	P.14
物体について	P.16
ボス敵との対決だ！	P.20
エディット・モード	P.22
画面の作例	P.28
データのバックアップについて	P.30

クールミン島救出作戦

むかし　むかし　大魔法使いダーナが、まだペーペーの新米だった頃のお話です。

はるか北の国のずっと北の海に、氷でできた小さな島がありました。島の名前を〝クールミン島〟といいます。この美しい氷の島には、サンタやスノーマン、それからたくさんの冬の妖精達が平和にくらしていました。

ところが　ある日…

邪悪なる魔法使いドルイドルが現れ、クールミン島に炎の魔物を放ったのです！

島中に散らばって、少しずつ島を支える氷を溶かしていく魔物たち！このままではクールミン島は大ピンチです!!

冬の妖精達は何とかしようと考えましたが、自分達の力では炎に近付くことすらままなりません。冬の妖精達の危機を知った妖精の女王様は、ドルイドルの強大な炎の魔術に対抗できる魔法使いを呼び寄せることにしました。

そして選ばれたのがダーナでした。誰もがびっくりしました。ダーナはまだほんの見習いで、ろくな魔法力も持っていなかったからです。しかし妖精の女王様は、ダーナの知恵と勇気が、他の誰よりもまさっていることを知っていました。

そこで彼に邪悪な炎を打ち消す、特別な氷の魔法をさずけたのです…。

「ねえねえおばあちゃん、それからどうなったの？」

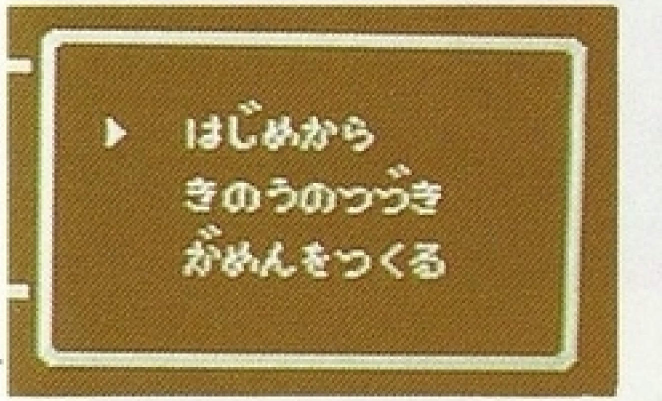
「そうねぇ。ダーナの冒険はここから始まったのよ…」

ゲームのはじめ方

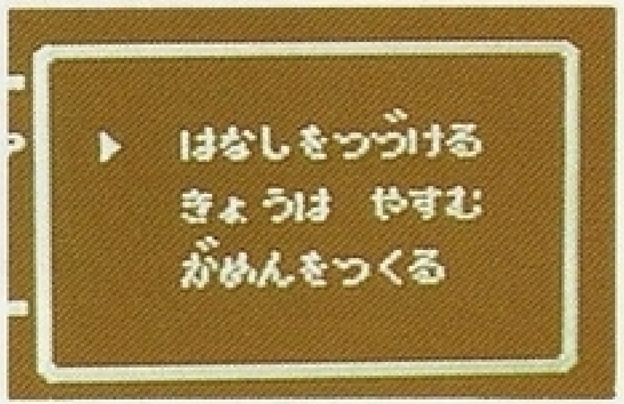
シネマディスプレイでストーリの語られているとき、スタートボタンを押すとタイトル画面がでます。ここでスタートボタンを押してゲームを始めましょう。

おばあさんにどこからお話ししてもらうかを決めましょう。

①電源を入れてから1面もクリアしていないときは:



②1面以上クリアしているときには：



はじめなら…1面もクリアしていない状態からゲームをスタートします。

きのうのつづき…セーブしてあるデータから読み込んで、途中からゲームをします。

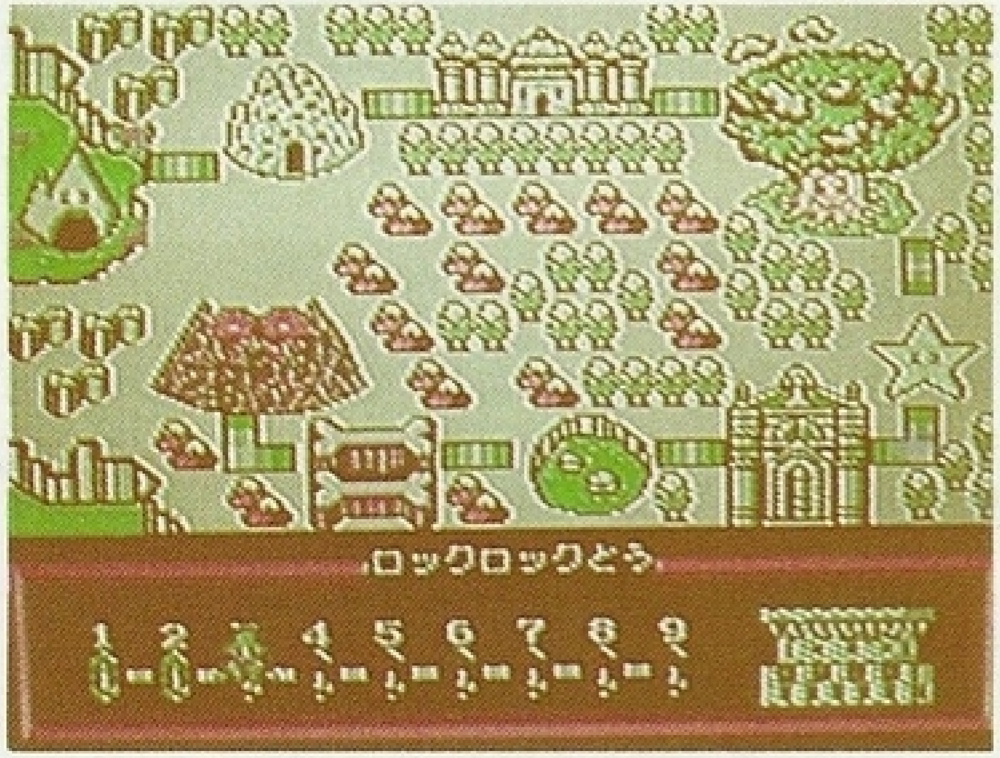
はなしをつづける…この画面にもどる直前の状態にもどります。

きょうはやすむ…今までにクリアしたステージを記憶します。

がめんをつくる…エディットモードにはいります。

■全てのシネマディスプレイは、スタートボタンでキャンセルすることができます。

各ワールドの名前とボス



最初は画面上にダーナがいるので、入りたいワールドに合わせてAボタンを押しましょう。するとダーナは下の小さなマップに入っていきます。（Bボタンでキャンセルできます。）＋ボタンの左右で好きなラウンドを選んでAボタンを押してパズル画面にはいりましょう。

クリアしたパズル面は赤から青へ変わります。

ワールドマップ

ロックロック島　ボス　レッドキャップ
ドルイドルの小間使い的存在の妖精。小ずるい性格の奴。

コボルト鉱山　ボス　火トカゲ
鉱山の溶鉱炉に住んでいるトカゲ。知能はあまり高くないみたいね。

金の城　ボス　ソーサラー
実はレッドキャップがドルイドルの魔法で変身した姿。今度はどんな罠を…？

天界の樹　ボス　グリフォン
ドルイドルの部下だが、実直な武人タイプのモンスター。パズル面も親切？

星の草原　ボス　スタードラゴン
天界に住むドラゴンの一族らしい。ドルイドルには義理があって協力しているだけで、悪人ではないようだ。

大地の神殿　ボス　ガーゴイル
もともとは神殿の守り神だがドルイドルに呪いをかけられダーナと敵対する。お堅い石のモンスターである。

果ての湖　ボス　サイクロプス
ドルイドルの忠実な部下で力持ち。気は優しくない。

化石の谷　ボス　魔道士
赤マントの魔道士。謎に包まれているが、はて、どっかで会ったような…？

大火山　ボス　ファイヤードラゴン
たいまつ山の地下迷宮に閉じ込められている大ドラゴン。その正体とは？

ボス　ドルイドル
悪の親玉。炎の魔法使いだけに、氷や寒さがだいっきらい。今回クールミン島を襲ったのも、案外そんなところに原因があったりして。

ゲームの目的

パズル面の中の炎、または動いている敵キャラクターをすべてやっつければ、ラウンドクリアーとなります。

1つのワールド内にある9つのラウンド全てをクリアすると、そのワールドのボスのステージに行けるようになります。ただしその前のワールドのボスを倒していないと、ボスに会えません。

ダーナは炎にやられても何度でも再挑戦ができます。

まきもどし機能

パズル面で行きづまったら、スタートボタンを押してみよう。

まきもどし…Aボタンを押した分だけ、過去のあやまちをやり直すことができます。

やりなおし…そのパズル面を最初からやり直す事ができます。

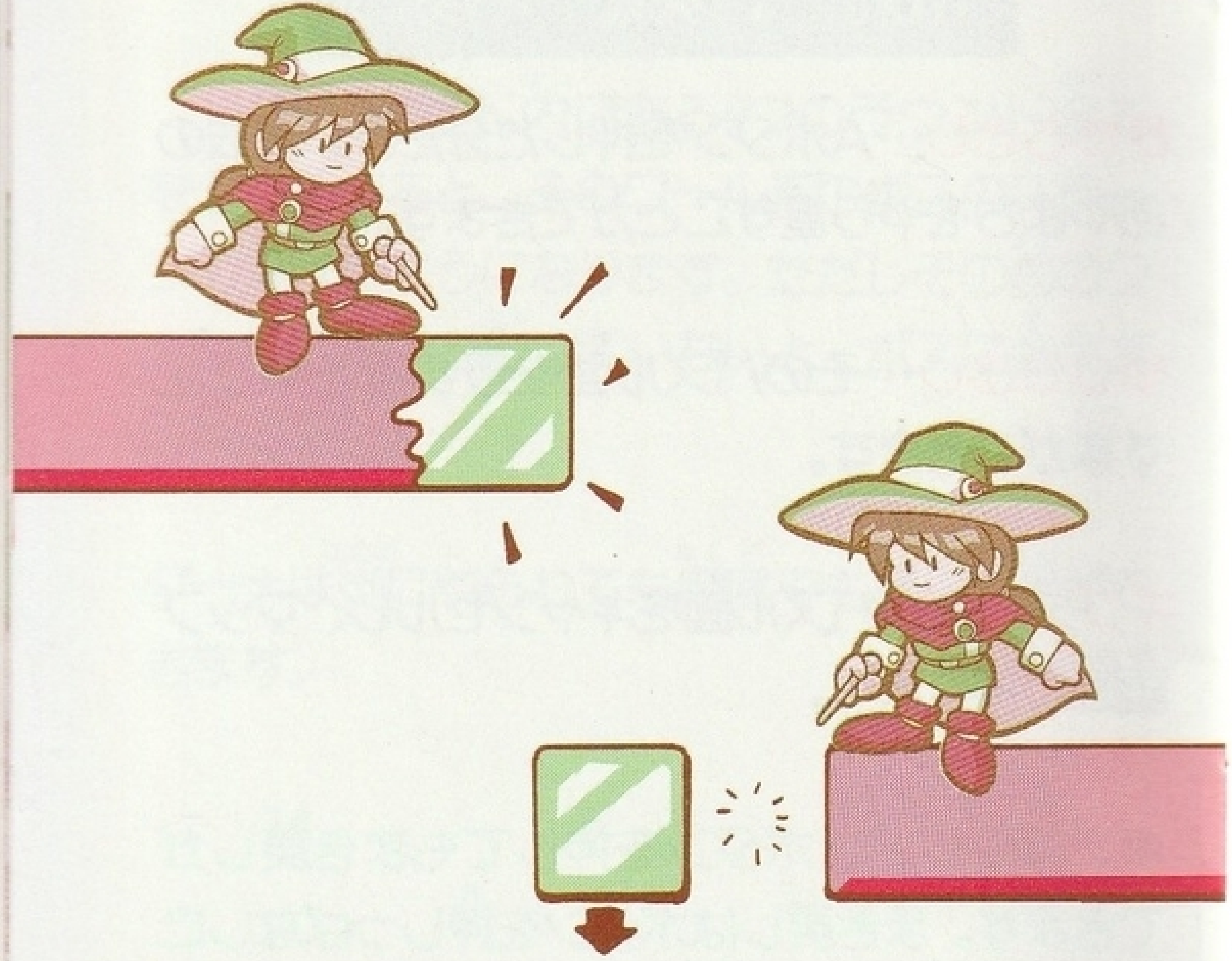
ギブアップ…パズル面をキャンセルし、マップ画面に戻ります。

またはセレクトボタンを押してもまき戻しができます。まき戻しはボタンを押しっぱなしにすると高速までまき戻します。

注）ボス面では、まきもどしはできません。

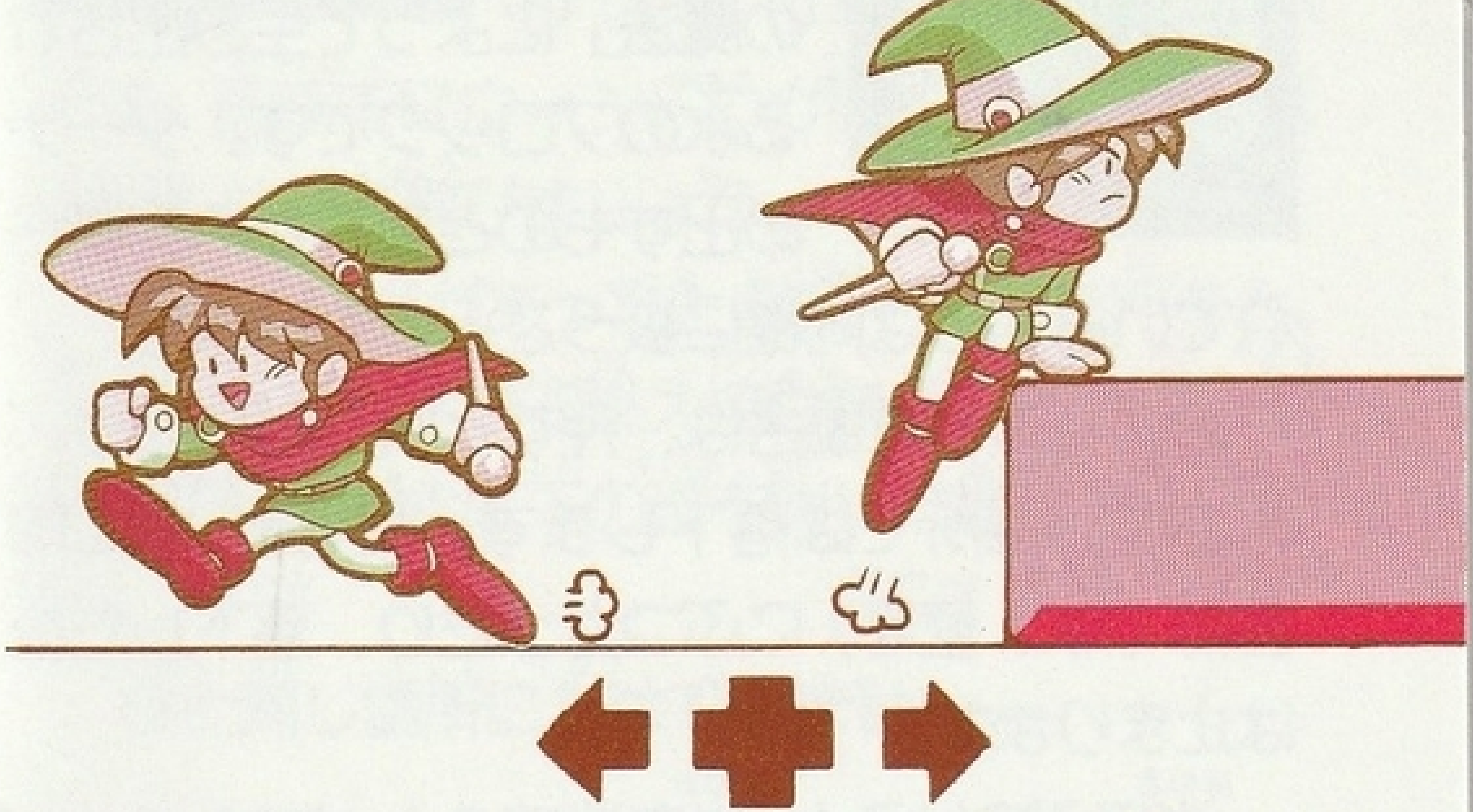
基本操作方法

A、及びBボタン…ダーナの向いている方向の斜め下に氷をつくります。そこにすでに氷があった場合は、氷を消します。



氷を作った場所の左右に物体があると、氷はそこにくっついてしまいます。ただし上下にはくっつきません。

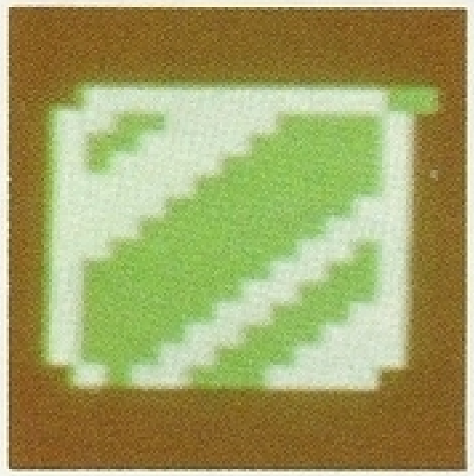
+ボタン…左右でダーナの移動、氷を押す、ブロックを登る、ドカンに入る等の動作をします。上下はドカンに入るときしか使いません。



今回はダーナはジャンプのアクションをすることはできません。また1度に登れるブロックは1段のみです。しかし工夫して氷を積んでいけば…

物体について

1） 氷

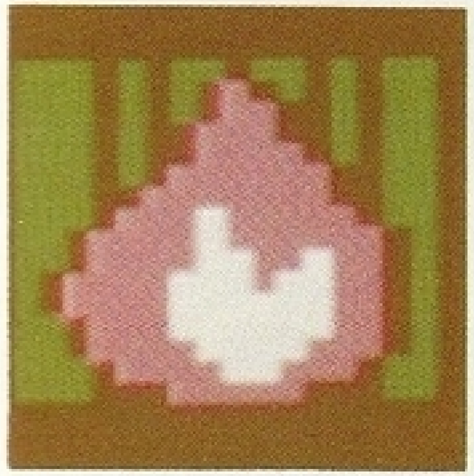


ダーナや冬の妖精たちが使うことのできる、聖なる「氷の魔法」によって生み出される氷のブロックです。ダーナの出すものと最初から配置されているものは同様に扱うことができます。

単体であった場合は、押すと横へ動き続け、床のない場所では落下します。横移動中に障害物（氷、壁等）にぶつかったり、落下した後は止まります。

炎にぶつけると、炎を消すことができますが、氷も同時に消えてしまいます。

2） 炎



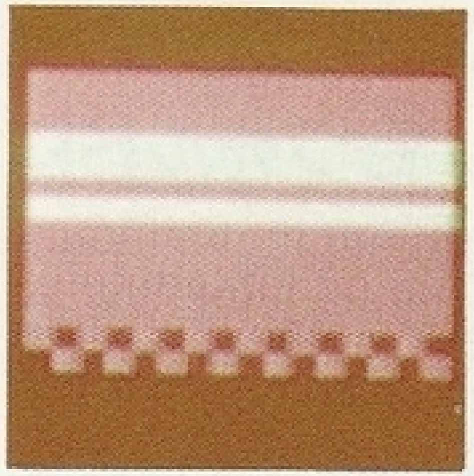
ドルイドルの放った炎の魔物たちです。各ワールドに様々な種類がいます。

炎にさわるとダーナは焼けて、動けなくなってしまいます。画面下にウィンドウが開くので「やりなおし」などを選びましょう。

氷の上に炎があったときに下の氷を押すと、上の炎は下に落ちて燃え続けます。炎が積み重なっているときに下の炎を消した場合も同様です。

炎と同じ場所に氷はできません。

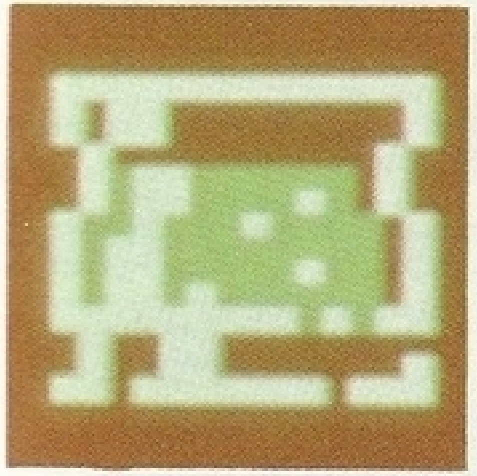
3）ドカン



中にはいると自動的に反対側の出口に移動します。ただし出口のふさがっているドカンには入れません。

ダーナの方に入口を向けたドカンには、入ることはできても入口の上に登ることはできません。

4）ポット

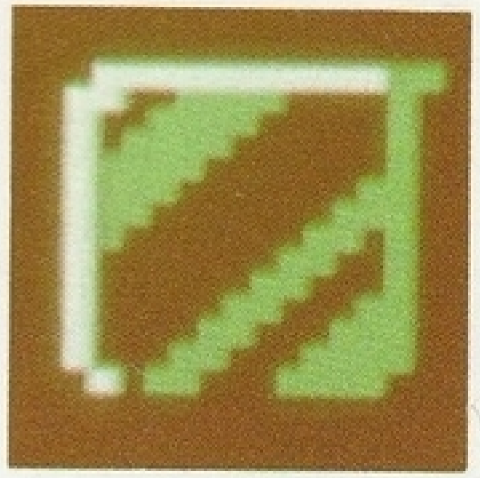


特殊な油の入ったガラスの壺で、火のついていないポットは壁のブロックと同じです。

上に炎が乗るとポットに火が着きますが、上の炎は氷をぶつけて消すことが出来ます。しかし火の着いたポットの上に氷を乗せようとしても、消えてしまいます。また火の着いているポットの上に氷を出すことはできませんし、ダーナが乗ると炎の時と同様に焼かれてしまいます。

ただし着火したポットは消さなくてもステージクリアとなります。と言うより、ポットの火は消すことができないんですね。

5）石



最初からステージ内に用意されている黒い魔法の石です。床が氷の時には、（氷と同様）滑って動き、それ以外なら1ブロックづつ移動します。

また炎を消した時、氷と違って消滅しないので、火の着いたポットの上にも置くことができます。

ボス敵との対決だ！

ワールド１のラウンド１から９までをクリアしたら、ワールド１のボス敵の城から橋がおりてきて、いよいよ対決が出来るようになります。

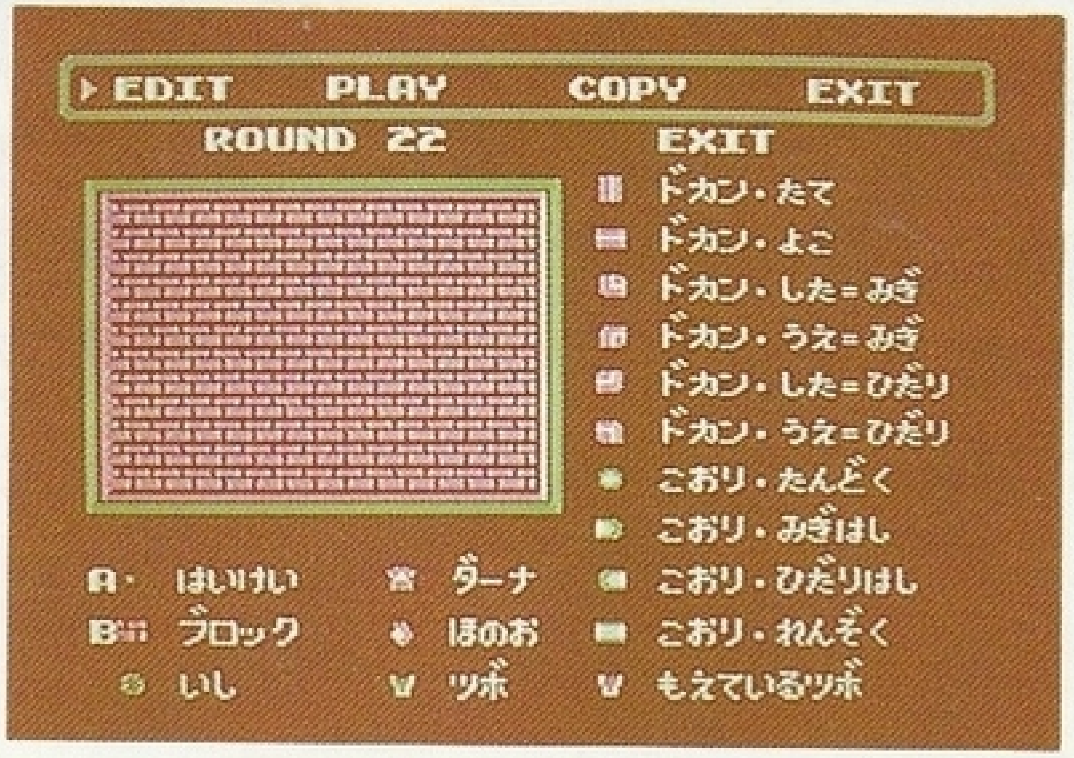
ボスステージでは、見たこともない怪獣やおばけが出てきたりします。例えば傘をさしている敵は、上から落とした氷では、やっつけることはできません。それから下から炎がせり上がって来る面では、上に逃げながら炎の魔物を消していくのですが、消し忘れた炎はまた上方から現れますから、あせらずに戦いましょう。

またこの面では「まきもどし」が出来なくなっていますから、ミスしないように気をつけましょうね。

＊ボスの面に入るにはそれ以前の全てのパズル面をクリアしていなければなりません。例えばワールド２のラウンド１から９までをクリアしても、ワールド１のボス面をクリアしていなければ、ワールド２のボス面には入れないと言うわけです。

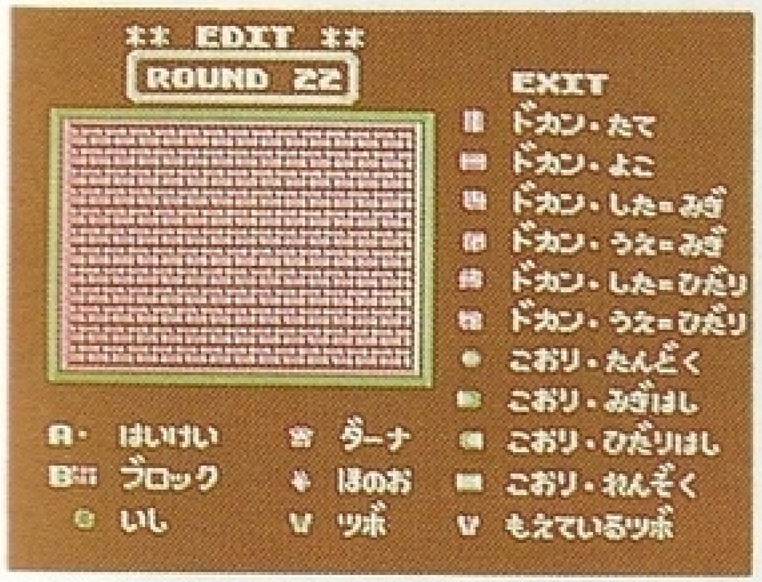
エディットモード

最初の画面で「がめんをつくる」を選ぶとエディットモードに入ります。



点滅している最上段のわくの中からひとつをAボタンで選びます。(Bボタンでキャンセルできます)

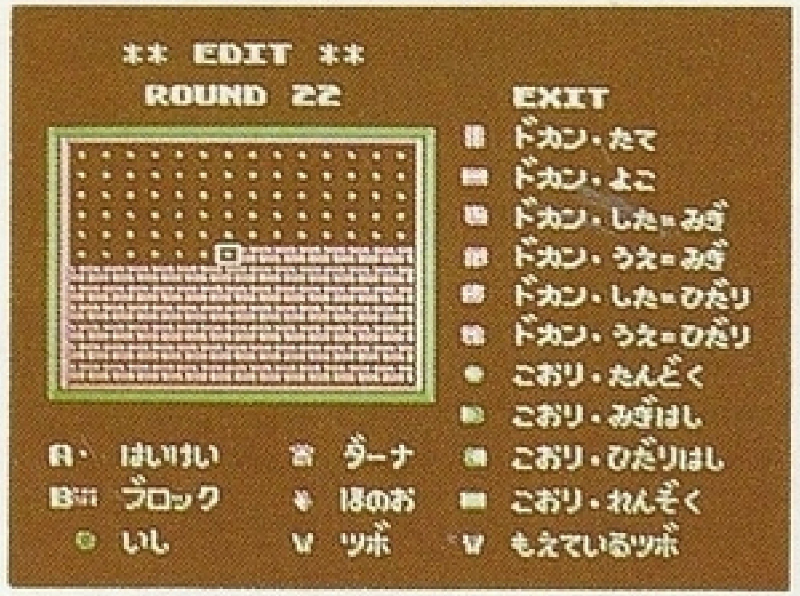
＊EDIT（エディット）…22面分のパズル面を自分で作ることができます。



①作る面をラウンド○○にするかを、点滅しているわくの中の数字を＋ボタンを上下を押すことによって選び、Aボタンで決定します。(キャンセルはBボタン)。

②次に「はいけい」「ブロック」等の中から画面内に配置する物体を決定します。点滅している三角形の矢印を＋ボタンで移動させ、A、Bいずれかのボタンを押します。するとその物体の左側に押したボタンのマーク（AまたはB）が現れます。これが③で配置できる物体になります。選び終わったらセレクトボタンを押して下さい。

また右上のEXITを選ぶとエディットモードの最初に戻ることができます。



③ 左上の大きなわくの中に、点滅する小さな四角形のわくが現れます。+ボタンで好きな場所に移動させ、AまたはBボタンを押して物体を置きます。このときのA、Bボタンは②で選んだ物体と同じ物になっています。配置しおわったら、セレクトボタンで②に戻って違う種類の物体を選んで、再び配置しましょう。

スタートボタンでいつでもエディットモードの最初に戻ることが出来ます。

＊画面作成上の注意

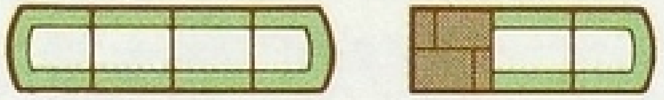
以下の事に注意してパズル面を作りましょう。

1) ダーナを入れること。

2) 炎をひとつ以上いれること。

3) 氷のつながり方を正常にすること。

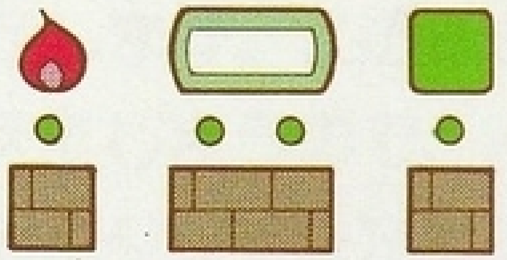
良い例



悪い例

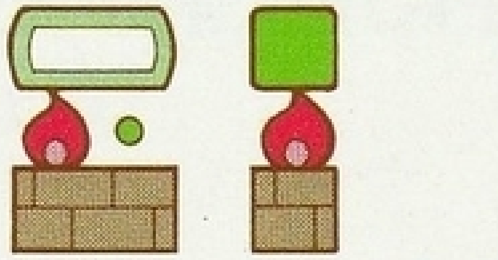
4) 炎、氷、石は、空中にとまっている形で配置しないこと。

悪い例



5) 氷、石は炎の上に止まった形で配置しないこと。

悪い例



6) 着火前のポットの上に炎を配置しないこと。

7) 着火後のポットの上に氷を配置しないこと。

8) ダーナの上に炎を配置しないこと。

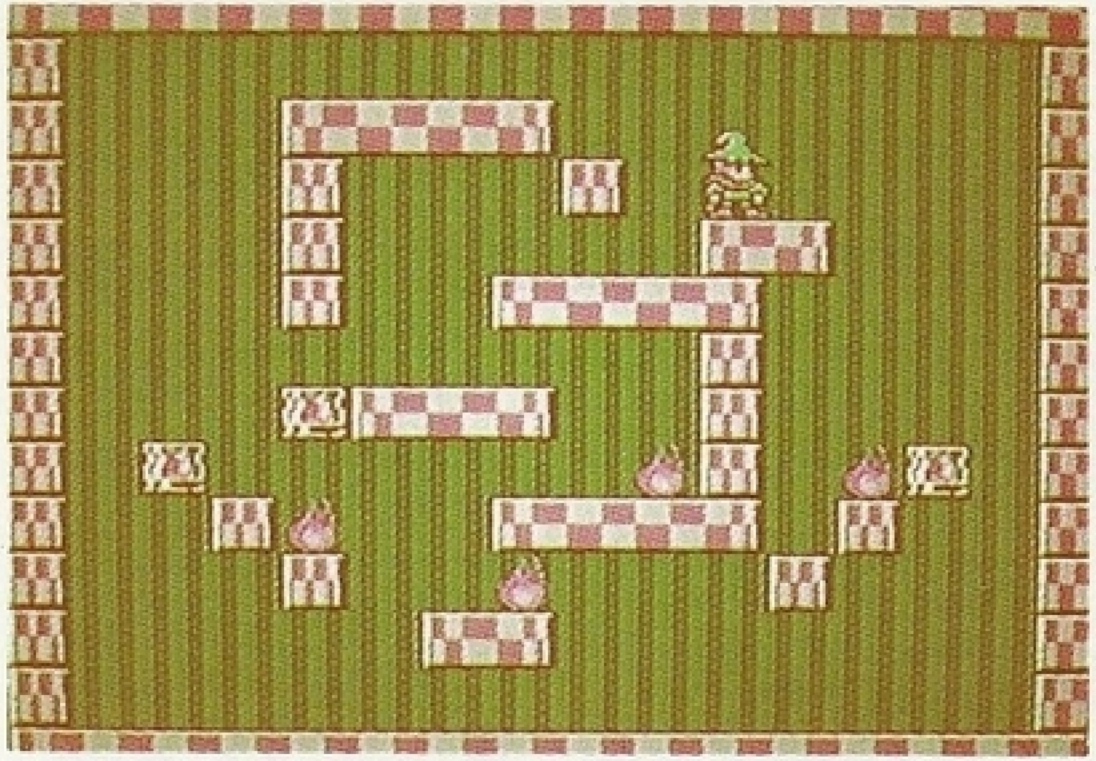
＊PLAY（プレイ）…エディットモードで作ったパズル面で遊ぶことができます。
＋ボタンの上下で遊びたい面を選んで、Aボタンでスタートします。この時も通 常のパズル面と同様、「まきもどし」をすることができます。

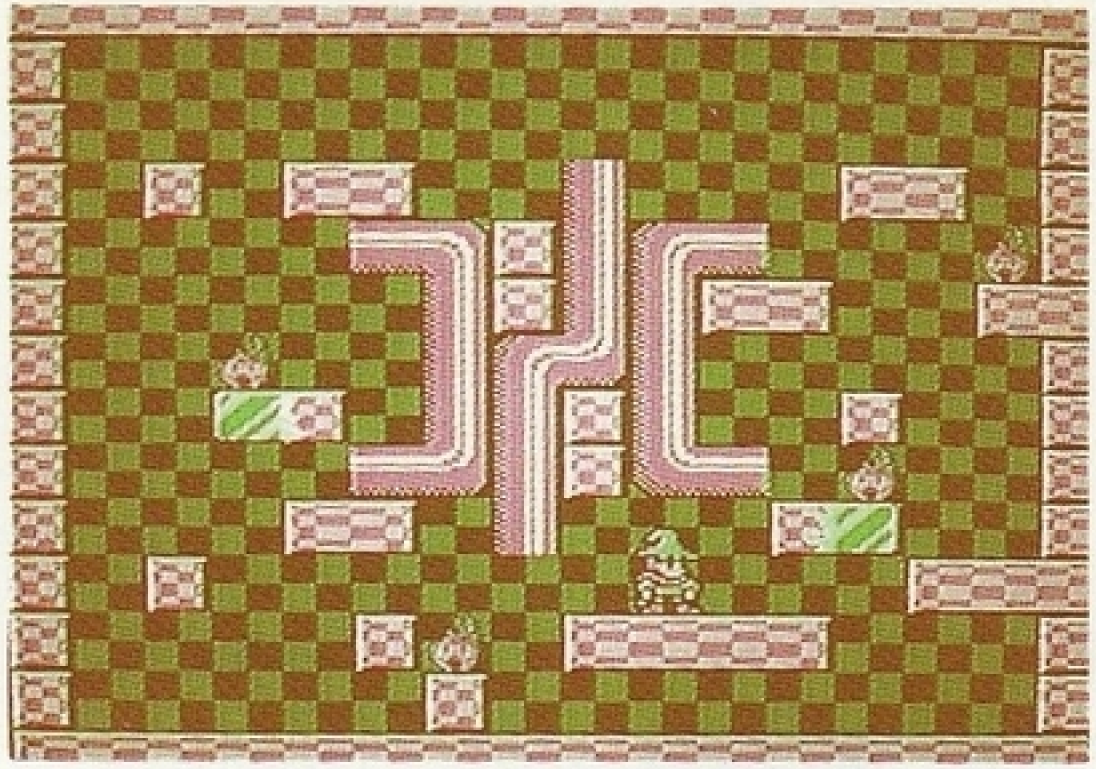
＊COPY（コピー）…エディットで作られた22面の中から、同じステージをもう一面そっくり作ることができます。お気に入りの面をちょっと改造したい時などにべんりです。
　まずコピーしたい面を＋ボタンの上下で選んでAボタンで決定します（Bボタンでキャンセル）。すると点滅するわくが矢印の右側に移動するので、今度は何面にコピーするのかを決定します。このとき（右側で）選んだ面は消えてしまうので、よく考えて選びましょう。Aボタンで決定すると、
　"OK PUSH A"
とメッセージがでるので、良ければAボタンを、もう一度考え直したければBボタンを押しましょう。

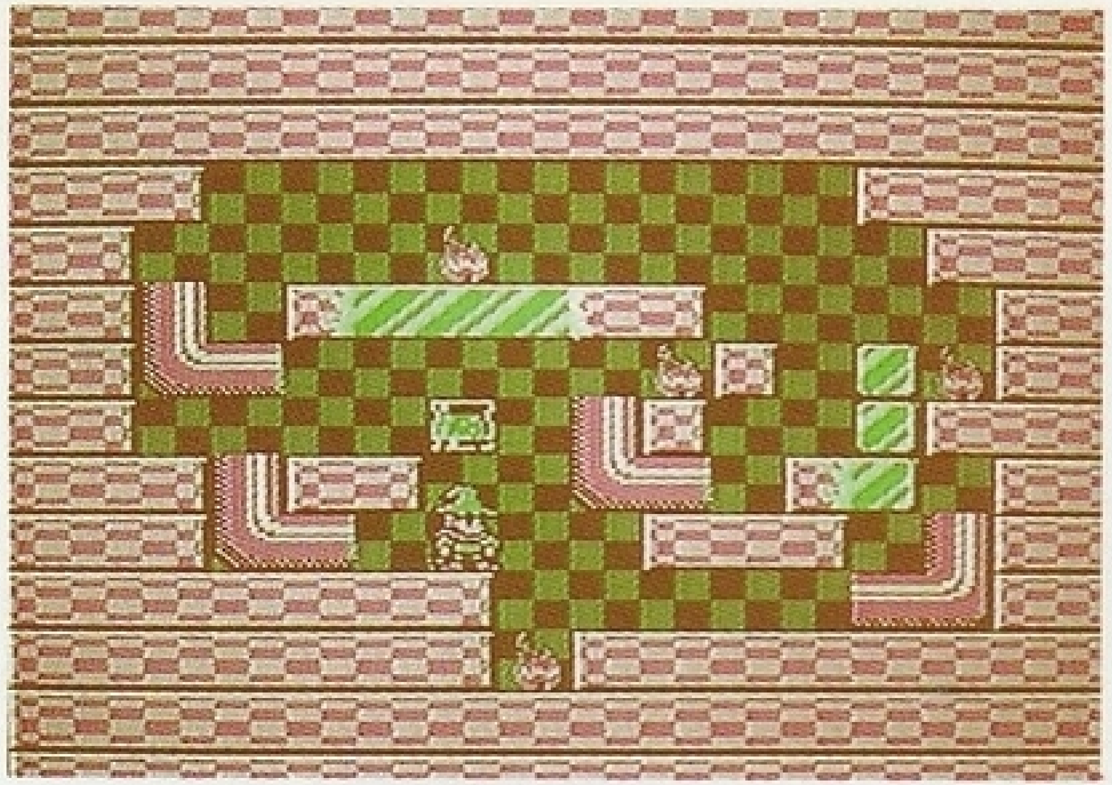
＊EXIT（エグジット）…おばあさんのいる最初の画面に戻ります。

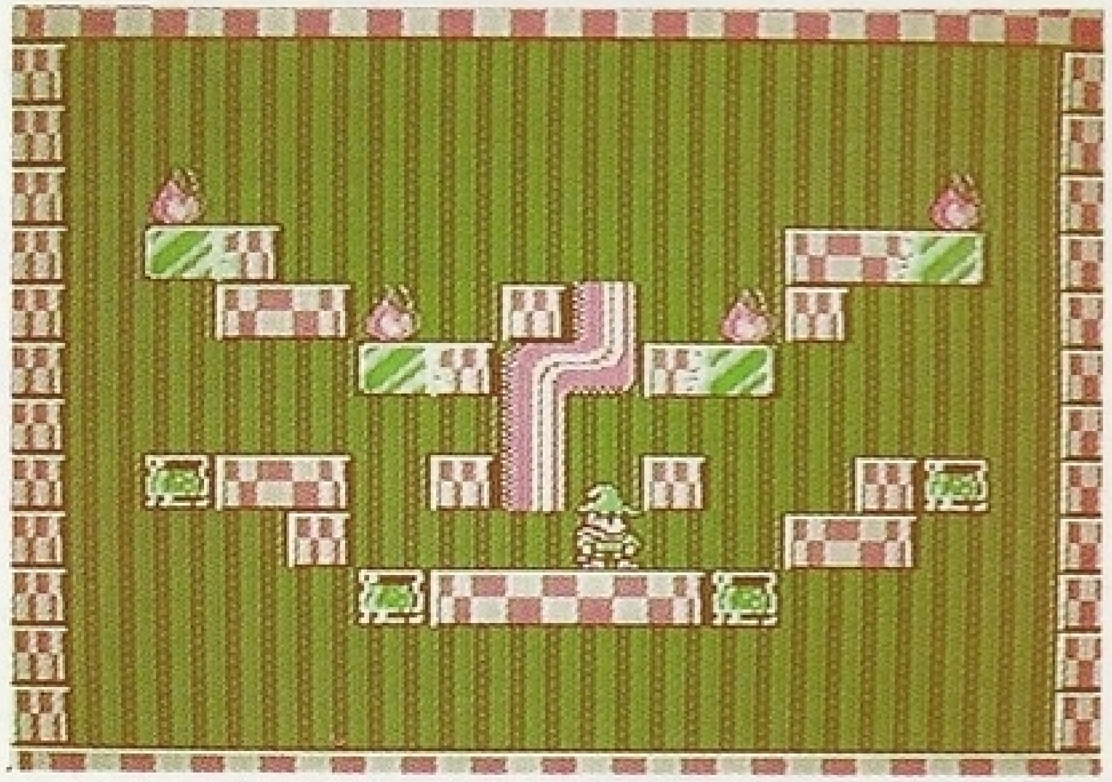
画面の作例

ここにエディットモードで作れるパズルの例を載せておきます。君には解けるかな？



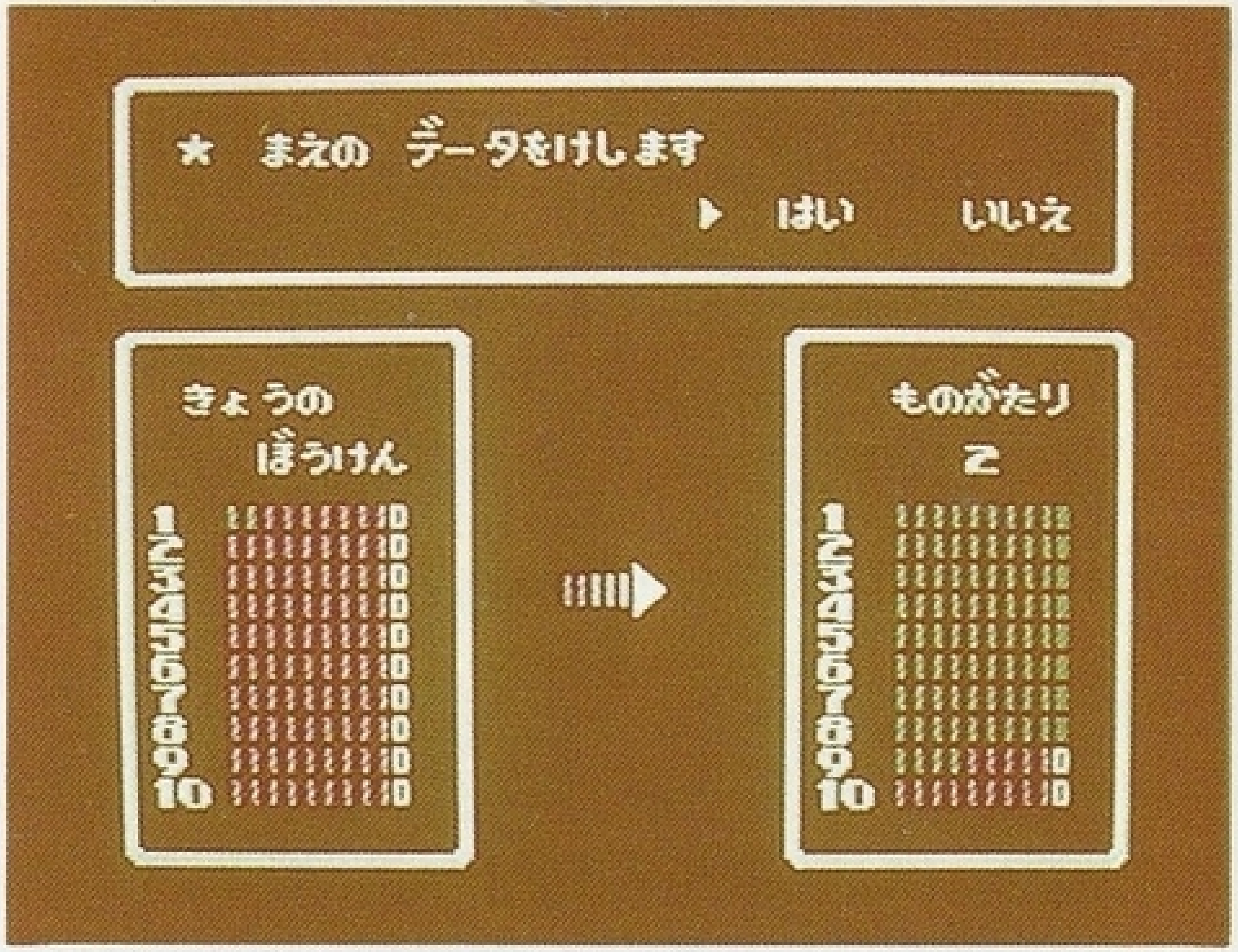






注）このゲームの右下には、パズル面に入ってからの時間が表示されます。特に時間制限はありませんから、友達とタイムを競うときの目安にしてください。

★データのバックアップについて



パズル面のクリア状態を、三箇所まで記憶しておけます。

「きょうは　やすむ」のときには、消えてもよいファイルをえらんで、直前まで遊んでいた状態をセーブします。

GAME BOY ゲームボーイTM専用カートリッジ

対戦型 1人でも遊べます

キャプテン翼VS

ゲームボーイ版、発売日迫る!!

ゲームボーイTMは任天堂の商標です。
©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

『ソロモンの鍵2～クールミン島救出作戦～』に関する質問は、必ずハガキでお願いします。直接電話していただいてもお答えできません。お便り、イラスト等は下記住所へお願いします。

〒102東京都千代田区九段北4－1－34
テクモ株式会社〈テクモランド〉通信

★テクモの新作ソフトの情報は、下記で流しています。

テクモホットライン（テレフォンサービス）

03(3222)7550

11211